

UN JEU DE CHRISTOPHE BOELINGER

3/4 JOUEURS

RÈGLE DU JEU
&
LIVRET DE SCÉNARIOS

DUNGEON
TWISTER

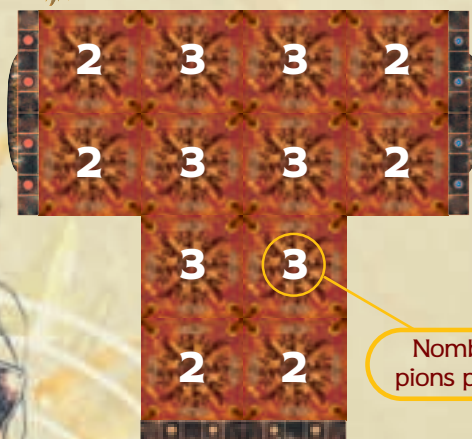
EXTENSION

2

ASMÔDÉE
éditions



Mise en place pour 3 joueurs



Nombre de pions par salle



Mise en place pour 4 joueurs



Contenu



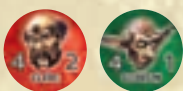
• 8 salles carrées



• 2 zones de départ (une par joueur).



• 2 paravents/aide de jeu.



• 2 séries de pions (une par joueur) comportant chacune 8 personnages et 6 objets.



• 2 séries de 8 figurines en carton et leurs 16 socles en plastique.



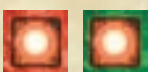
ACTIONS COMBAT SAUT

• 2 jeux de cartes (16 cartes par joueur) comportant chacun 9 cartes Combat, 3 cartes Saut et 4 cartes Actions.



BRISÉE OUVERTE

• Plusieurs marqueurs de Herse ouverte/brisée.



• Plusieurs marqueurs pour compter les actions effectuées.



• 4 petites zones de départ de 4 couleurs différentes.



Règles pour 3 et 4 joueurs

En réunissant une boîte de base et cette extension vous pouvez jouer à 3 ou 4 joueurs.

Les règles pour 3 et 4 joueurs sont identiques aux règles pour 2 joueurs à l'exception des points suivants :

- La partie se joue au minimum en 6 PV.
- Vous pouvez sortir vos personnages sur n'importe quelle zone de départ adverse.
- La mise en place est différente (voir les deux schémas ci-dessus). Vous devez choisir 6 paires de 2 salles.
- L'ordre de jeu suit le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsqu'un joueur révèle une salle, c'est le joueur à sa droite qui place les objets à sa couleur.
- Un personnage blessé peut être tué avant que le joueur qui le contrôle ne rejoue (exemple : si un personnage du joueur 3 est blessé pendant le tour du joueur 1, il pourra être achevé pendant le tour du joueur 2, c'est-à-dire avant que le joueur 3 ait pu le soigner ou le régénérer).
- Les combats groupés à 3 ou 4 couleurs ne sont pas autorisés.
- Lorsqu'un joueur révèle une salle centrale, il choisit un bord, soulève ce bord et retourne la salle à partir dudit bord.

Mais la version 3 et 4 joueurs ne s'arrête pas là : voici maintenant toute une série de scénarios inédits.



TRAVERSÉE

Histoire

Un labyrinthe géant, de forme carrée. Une montagne d'objets au centre, et des aventuriers qui peuvent sortir en face, mais point sur les cotés. L'archimage veut de l'action semblerait-il ! Il en a marre des plaisantins qui s'échappent par la sortie la plus proche. Il va falloir la mériter votre liberté.

NOMBRE DE JOUEURS

4

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

Mise en place du jeu

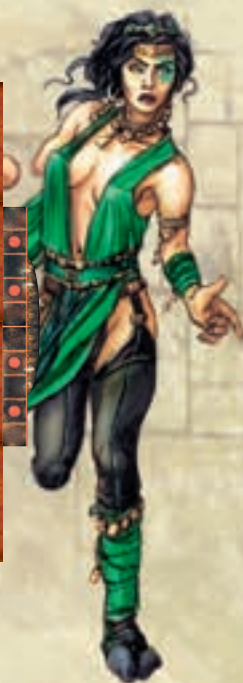
Chaque joueur dispose 4 personnages face cachée sur sa zone de départ.

Les joueurs placent ensuite le reste de leurs pions face cachée dans les salles en respectant la capacité maximale de chaque salle comme indiqué sur le schéma ci-dessus.

Toutefois, sur les salles ayant une capacité de 2 pions, les joueurs ne peuvent placer que des personnages. Sur les salles ayant une capacité de 3 pions, les joueurs ne peuvent placer que des objets.

Règles spéciales

Lors de la révélation d'une salle, si un joueur a fait une erreur (exemple : il a placé un personnage sur une salle ne devant comporter que des objets ou vice versa), le pion incriminé est défaussé sans rapporter de PV à quiconque.



Plan du donjon

Toutes les salles du jeu de base et de l'extension 3/4 joueurs sont utilisées. Mélangez toutes les salles et placez-les face cachée comme indiqué ci-dessus.

Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec les 8 personnages et 6 objets inclus dans le jeu de base de Dungeon Twister.

Conditions de victoire

- Ce scénario se joue en 6 PV.
- Les joueurs marquent des PV chaque fois qu'ils éliminent un personnage adverse.
- Les joueurs marquent aussi des PV s'ils sortent des personnages (1PV par perso, 2PV pour le Gobelin et +1 PV pour le Trésor). Toutefois, les personnages de chaque joueur ne peuvent sortir que sur la zone opposée à leur zone de départ.

3

LA PYRAMIDE

Histoire

L'archimage a construit ce labyrinthe en souvenir de ses périples sur les terres de Pyra-Midys, une contrée peuplée d'hommes serpents qui ont édifié des monuments en forme de pyramide pour vénérer leurs dieux.

La pyramide souterraine de l'archimage possède en son sommet une salle spéciale qui permet aux prisonniers de s'échapper en remontant à la surface comme un ascenseur.

Les aventuriers arrivent par le bas de la pyramide et doivent gravir les différents niveaux pour atteindre le sommet.

C'est à ce dernier niveau qu'ils peuvent activer l'élévateur à vapeur menant à la lumière du jour...

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

Plan du donjon

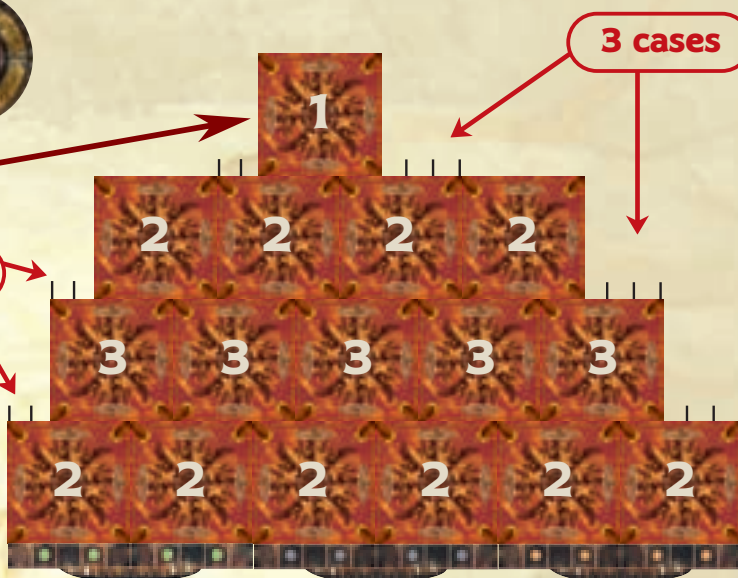
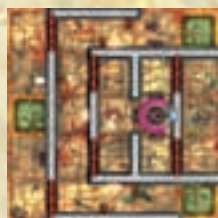
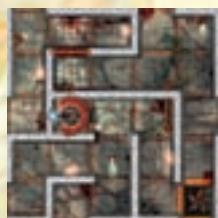
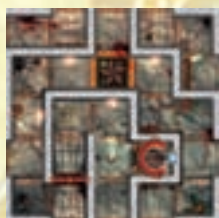
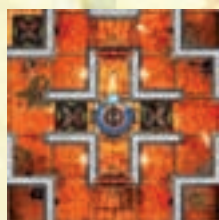
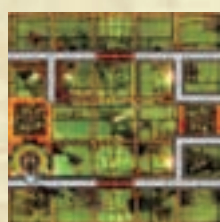
Placez la salle marquée d'un **A** face cachée au sommet de la pyramide comme indiqué sur le schéma ci-dessous.

Mélangez les 15 autres salles et placez-les face cachée selon la structure indiquée dans le schéma ci-dessous.

La couleur des zones de départ n'a pas d'importance dans ce scénario.

NOMBRE DE JOUEURS

4



Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec 6 personnages de son choix parmi ceux du jeu de base et les 6 objets du jeu de base.

Mise en place du jeu

La pyramide comporte 5 niveaux. Le premier niveau est constitué par les zones de départ. Le deuxième niveau comporte 6 salles, le 3^e niveau en comporte 5, le 4^e niveau en comporte 4 et le 5^e niveau n'en comporte qu'une.

Tirez au sort le premier joueur. Il commence à placer un personnage et on poursuit ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur va placer un personnage sur n'importe quel rond lumineux libre de n'importe quelle zone de départ (peu importe la couleur) et ce jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 3 personnages.

Ainsi, 12 personnages en tout seront placés sur les zones de départ et des personnages de couleurs différentes pourront se retrouver sur la même zone indépendamment de leur couleur. Tous les personnages sont placés face cachée. Le premier niveau est alors complet.

Les joueurs placent ensuite le reste de leurs pions face cachée dans les salles en respectant la capacité maximale de chaque salle et en progressant niveau par niveau.

Sur toutes les salles du deuxième niveau, les joueurs ne peuvent placer que des personnages.

Une fois le deuxième niveau complété, les joueurs peuvent commencer à placer des pions sur le troisième niveau.

Sur toutes les salles des niveaux 3, 4 et 5, les joueurs ne peuvent placer que des objets.

Les niveaux sont complétés l'un après l'autre, en progressant toujours vers le haut et en conservant le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le dernier joueur place un objet dans l'unique salle du 5^e niveau.

Règles spéciales

Lors de la révélation d'une salle, si un joueur a fait une erreur (exemple : il a placé un personnage sur une salle ne devant comporter que des objets ou vice versa), le pion incriminé est défaussé sans rapporter de PV à quiconque.

Lors de la révélation, veillez à respecter le décalage en nombre de cases, à droite et à gauche des salles (voir schéma ci-dessus).

Un personnage sur une zone de départ ne peut pas être attaqué au corps à corps (une boule de feu peut parfaitement permettre de dégager le chemin !).

Dans les zones de départ, un personnage peut passer sur un ennemi mais pas s'y arrêter.

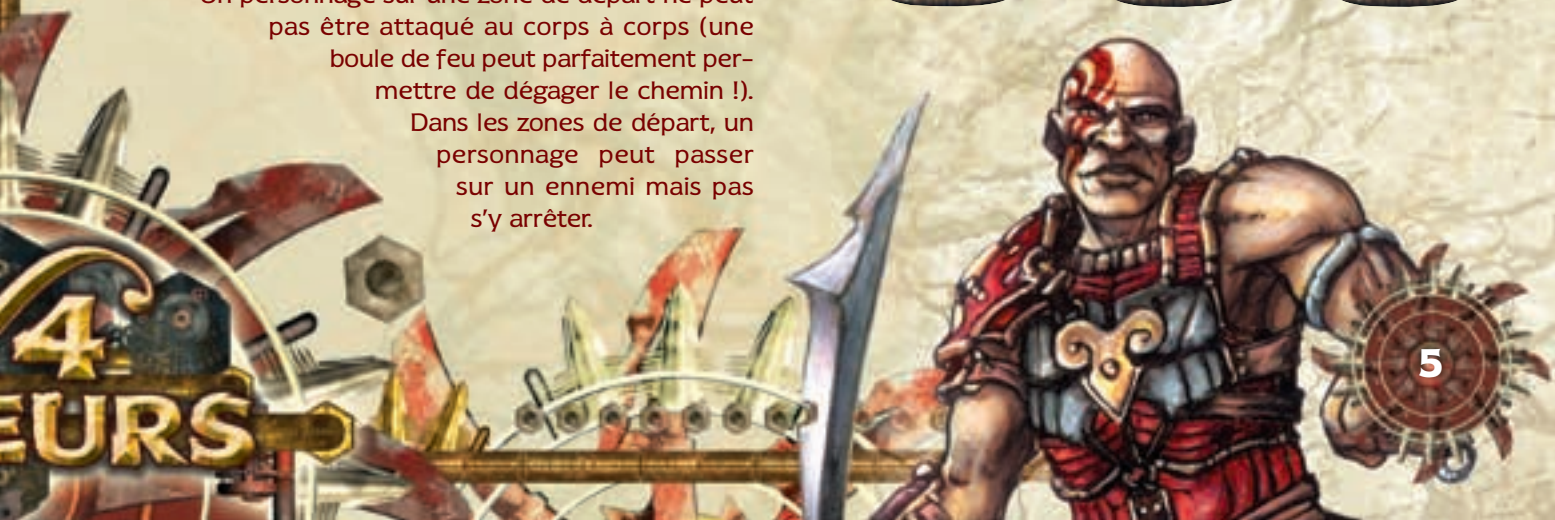
Conditions de victoire

- Le premier joueur qui obtient au moins 4 PV est déclaré vainqueur.
- La partie peut parfaitement se terminer par une égalité (si personne ne parvient à marquer 4 PV).
- Les joueurs ne marquent pas de PV pour les personnages éliminés.
- Pour sortir du labyrinthe, un personnage doit atteindre le mécanisme de rotation de la salle du 5^e niveau. Pour 1 PA, une fois sur le mécanisme, il active son élévation. La salle est retirée de la structure. Détachez-la momentanément du niveau 4. Tous les personnages du joueur actif, présents sur cette salle, peuvent sortir pour 1 PA, peu importe leur position dans la salle.
- À la fin du tour du joueur actif, faites pivoter cette salle d'un quart de tour dans son sens de rotation et remplacez la salle en contact avec le 4^e niveau en respectant les écarts indiqués sur le plan (2 cases à gauche et 3 cases à droite).

Version à 3 joueurs

Toutes les règles indiquées dans la version 4 joueurs sont valables pour la version 3 joueurs de ce scénario à l'exception des points suivants :

- La capacité maximale des salles est donnée par le schéma ci-dessous.
- Les salles du niveau 2 ne peuvent contenir que des personnages.
- Les salles du niveau 3 et 4 ne peuvent contenir que des objets.
- Lors du placement initial des personnages sur le premier niveau (zones de départ) chaque joueur place 4 personnages.



RUSH OUT!

Histoire

3 équipes ! Un labyrinthe tout en longueur ! 15 personnages sur une grande ligne de départ ! Et une seule sortie !

Les massacres et autres tueries ne vous rapporteront rien aujourd'hui car l'archimage souhaite juste parier sur l'équipe la plus rapide et se délecter de cette course effrénée vers la liberté.

Il se doute bien que quelques baffes seront tout de même distribuées et que les coups bas ne manqueront pas...

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

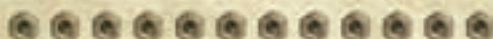
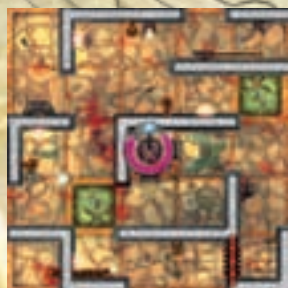
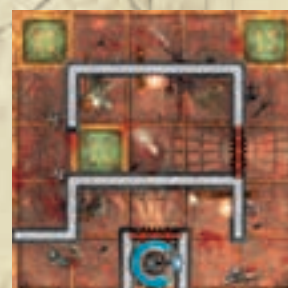
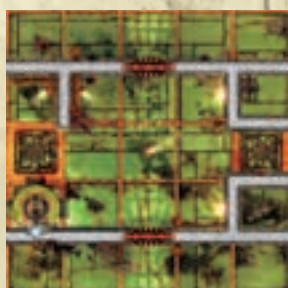
Plan du donjon

Mélangez les 14 salles et placez-les face cachée comme sur le schéma ci-contre.

Dans ce scénario, les couleurs des zones de départ (et d'arrivée) n'ont pas d'importance.

NOMBRE DE JOUEURS

3





☀ Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec les 8 personnages et 6 objets inclus dans le jeu de base de Dungeon Twister.

☀ Mise en place du jeu

Tirez au sort le premier joueur. Il commence le placement et on poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur va placer alternativement un personnage sur n'importe quel rond lumineux libre de n'importe quelle grande zone de départ (peu importe la couleur), et ce jusqu'à ce que chaque joueur ait placé 5 personnages (il restera donc une place vide).

Les joueurs placent ensuite le reste de leurs pions face cachée dans les salles en respectant la capacité maximale de chaque salle. De plus, les salles marquées d'un 2 ne peuvent comporter que des objets.

☀ Règles spéciales

Lors de la révélation d'une salle, si un joueur a fait une erreur (exemple : il a placé un personnage sur une salle ne devant

comporter que des objets ou vice versa), le pion incriminé est défaussé sans rapporter de PV à quiconque.

Un personnage sur une grande zone de départ ne peut pas être attaqué au corps à corps (une boule de feu peut parfaitement permettre de dégager le chemin !). Dans les zones de départ, un personnage peut passer sur un ennemi mais pas s'y arrêter.

☀ Conditions de victoire

- La partie se déroule en 4 cycles complets de cartes Actions (soit 48 tours).
- Lorsque la partie démarre, après avoir déterminé le 1^{er} joueur, placez un marqueur d'action devant le 4^e joueur (celui assis à la droite du premier joueur). À chaque fois que le 4^e joueur recycle ses cartes Actions, il place un nouveau marqueur d'action devant lui. Dès que le 4^e joueur place le 5^e marqueur d'action devant lui, la partie s'arrête. Il se sera écoulé 4 cycles complets (48 tours).
- Durant la partie, les joueurs marquent 1 PV pour chaque personnage qu'ils sortent sur l'une des deux petites zones de départ. Le goblin rapporte toujours 2 PV s'il sort de cette façon, et le trésor +1 PV.
- Les personnages éliminés ne rapportent aucun PV. Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus de PV au bout des 4 cycles de jeu.

ET LES INGÉNIEURS INVENTÈRENT... LA TRANSLATION

Histoire

Un peu lassé de la monotonie toute relative des salles tournantes, l'archimage demande aux gnomes et aux nains de lui concevoir un tout nouveau type de labyrinthe mortel avec des salles qui translatent.

Les meilleurs ingénieurs gnomes et nains s'affairent donc à la tâche et reviennent avec les plans d'un donjon comportant une salle coulissante sur des rails. Ils l'appellent « ascenseur ».

Trois années de dur labeur plus tard, l'archimage, tout excité par son nouveau jouet, s'empresse de téléporter quelques aventuriers au sein de ce donjon pourvu du nouveau procédé dit « ascenseur ».

La surprise des pauvres héros victimes de cet ultime délire risque d'être de taille. Mais peu importe tant que cela fait le bonheur de l'archimage !

NOMBRE DE JOUEURS

4

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

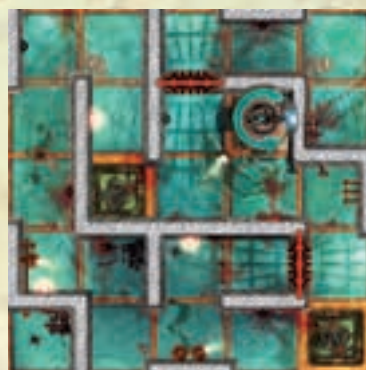
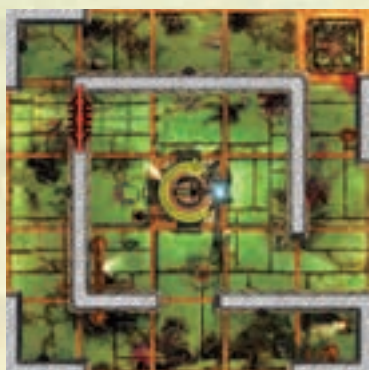
Plan du donjon

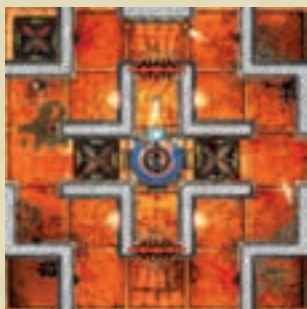
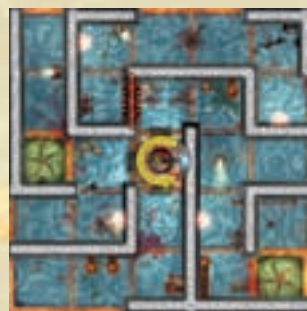
Les 2 salles avec les mécanismes de rotation notées 3 et la salle numérotée 1 (voir ci-dessous) sont placées aux emplacements indiqués dans une orientation aléatoire.

Toutes les autres salles sont mélangées et placées aléatoirement sur les emplacements restants.

L'ensemble des 13 salles est placé face cachée.

L'ascenseur





Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec les 8 personnages et les 6 objets inclus dans le jeu de base de Dungeon Twister.

Mise en place du jeu

La salle numérotée « 1 » est appelée l'ascenseur. Lors de la phase de placement les joueurs ne peuvent y placer que des objets et jusqu'à concurrence de 4 pions.

Le reste de la mise en place suit les règles habituelles, c'est-à-dire 4 personnages sur la zone de départ de chaque joueur et 3 pions par salle (hormis l'ascenseur), personnages et/ou objets confondus.

Règles spéciales

Pour 1 PA, un personnage situé sur le mécanisme de rotation des salles « 1 » ou « 3 » peut déplacer l'ascenseur d'une salle verticalement, vers le haut ou vers le bas. La salle ne pivote pas sur elle-même durant ce mouvement de translation. Trois mécanismes de rotation permettent donc de piloter l'ascenseur.

Toutes les salles de ce scénario (y compris l'ascenseur) peuvent également pivoter comme d'habitude.

Conditions de victoire

- Ce scénario se joue en 6 PV.
- Les joueurs marquent des PV comme d'habitude, mais pour marquer des PV en sortant des personnages, bleu doit sortir sur la zone jaune, et jaune sur la zone bleue. Dans le même ordre d'idée, vert doit sortir sur la zone rouge et rouge sur la zone verte.

OÙ EST LA SORTIE ?

Histoire

L'Archimage est vicieux, cela n'est pas une nouveauté. Il aime à se délecter des difficultés que doivent braver les aventuriers et créatures qu'il téléporte dans ses donjons.

Cette fois, il a fait construire un labyrinthe si grand et si tortueux que les aventuriers s'y perdraient. Et quand bien même ils trouveraient la sortie, il se peut que celle-ci ne soit pas la bonne.

Dans ce labyrinthe, l'Archimage téléporte plusieurs équipes. Mais à chaque équipe ne correspondra qu'une seule et unique sortie attirée. Tant d'efforts et de galères de la part des aventuriers, pour se retrouver devant une sortie qu'ils ne peuvent pas franchir sous peine d'être désintégrés. C'est trop injuste ! Certes, pour les aventuriers... Mais trop fun pour l'archimage !

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

Plan du donjon

Toutes les salles du jeu de base et de l'extension 3/4 joueurs sont utilisées. Mélangez toutes les salles et placez-les face cachée selon la structure indiquée ci-dessous.

Les petites zones de départ sont mélangées et placées face cachée aux emplacements indiqués. Elles ne seront révélées qu'à la fin de la phase de mise en place.

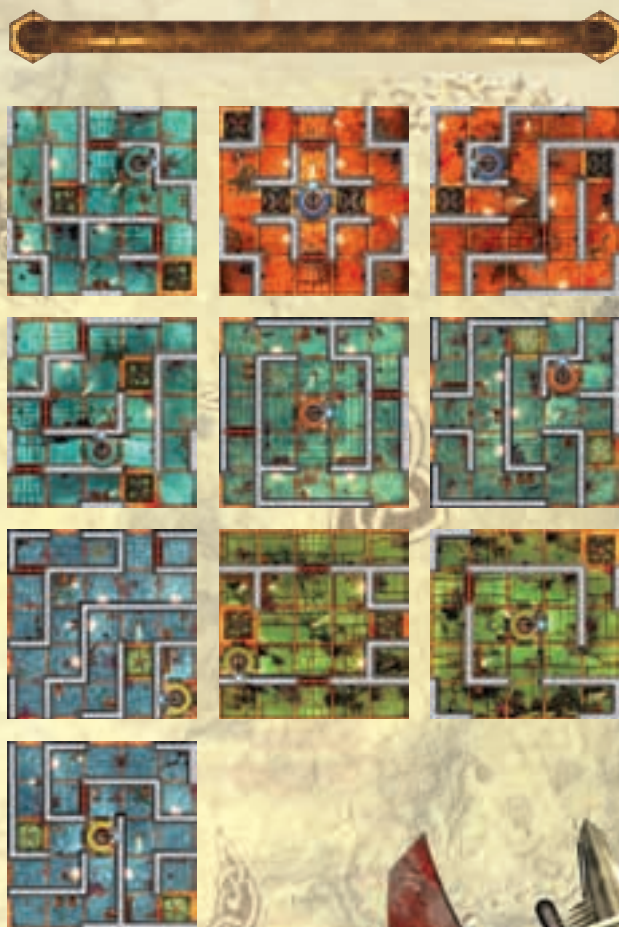
Durant ce scénario, les couleurs des grandes zones de départ n'ont pas d'importance.

Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec les 8 personnages et les 6 objets inclus dans le jeu de base de Dungeon Twister.

NOMBRE DE JOUEURS

4



10

3
JOUE

Mise en place du jeu

Tirez au sort le premier joueur. Il commence le placement et on poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur va placer alternativement un personnage sur n'importe quel rond lumineux libre de n'importe quelle grande zone de départ (peu importe la couleur), et ce jusqu'à que chaque joueur ait placé 4 personnages.

Ainsi, 16 personnages en tout seront placés sur les grandes zones de départ et des personnages de couleurs différentes pourront se retrouver sur la même zone indépendamment de leur couleur. Tous les personnages sont placés face cachée.

Quand les 4 grandes zones de départ sont saturées et comportent chacune 4 personnages, on utilise toujours le même ordre de placement dans le sens des aiguilles d'une montre, mais les joueurs entament le positionnement de leurs pions (face cachée) sur les différentes salles en respectant les capacités maximales de chaque salle.

Quand chaque joueur a placé tous ses pions, les petites zones de départ sont révélées et placées face visible à l'endroit respectif où elles avaient été placées. Chaque joueur révèle ses personnages sur les grandes zones de départ.

Règles spéciales

Les personnages peuvent se déplacer sur les grandes zones de départ quelle que soit leur couleur. Un personnage sur une grande zone de départ ne peut pas être attaqué au corps à corps (une boule de feu peut parfaitement permettre de dégager le chemin !). Dans les zones de départ, un personnage peut passer sur un ennemi mais pas s'y arrêter.



Conditions de victoire

- Ce scénario se joue en 5 PV.
- Les joueurs marquent des PV uniquement quand ils sortent leurs propres personnages sur la petite zone de départ à leur couleur. 1PV par personnage sorti, 2PV pour le Gobelin et +1PV pour le Trésor comme d'habitude.
- Les personnages adverses éliminés ne rapportent aucun PV.

Variante pour 3 joueurs

La variante pour 3 joueurs de ce scénario respecte toutes les règles énoncées ci-dessus mis à part les points suivants :

- Lors du positionnement initial sur les grandes zones de départ, les joueurs placent 5 personnages au lieu de 4. Un emplacement restera vide.
- Les 4 petites zones sont toujours placées face cachée, mais l'une d'entre elles (la couleur non jouée par les 3 joueurs) est un leurre car aucun des personnages ne peut sortir par cette zone.
- La capacité maximale de chaque salle est différente (voir schéma ci-dessous). Une salle n'atteindra pas la capacité maximale.



PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

Histoire

L'archimage a téléporté 32 aventuriers dans un ancien donjon. Quatre équipes se sont montées.

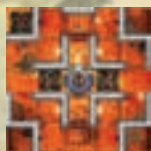
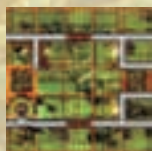
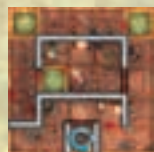
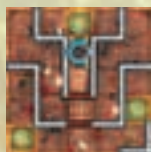
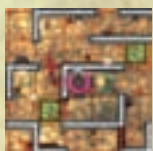
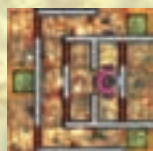
Mais aujourd'hui il a annoncé qu'il souhaitait étancher sa soif de sang, en se délectant des massacres en groupe derrière ses miroirs magiques. Les aventuriers gagneront ses applaudissements chaque fois que les miroirs refléteront de la violence.

Les alliances se forment pour éliminer les plus faibles et les trahisons s'enchaînent au rythme des combats. Un instant vous avez un ami, mais le moment suivant il peut très bien vous poignarder dans le dos. La survie sera encore plus dure et plus sournoise.

Et le seul à tirer plaisir de tout cela est bien entendu l'archimage...

NOMBRE DE JOUEURS

4



12

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

Plan du donjon

Mélangez toutes les salles et placez-les face cachée comme indiqué ci-dessous.

Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec les 8 personnages de base et 4 objets. Chaque joueur retire son Bâton de boule de feu et son Trésor.

Mise en place du jeu

Chaque joueur dispose de 4 personnages face cachée sur sa zone de départ.

Les joueurs placent ensuite le reste de leurs pions face cachée dans les salles en respectant la capacité maximale de chaque salle comme indiqué sur le schéma ci-contre.

Toutefois, sur les salles ayant une capacité de 2 pions, les joueurs ne peuvent placer que des objets. Sur les salles ayant une capacité de 4 pions, les joueurs ne peuvent placer que des personnages.

Règles spéciales

Lors de la révélation d'une salle, si un joueur a fait une erreur (exemple : il a placé un personnage sur une salle ne devant comporter que des objets ou vice versa), le pion incriminé est défaussé sans rapporter de PV à quiconque.

Les joueurs n'ont pas le droit de déclencher de combat tant que toutes les salles ne sont pas révélées.



Combat groupé par alliance

Quand le joueur actif déclare un combat au corps à corps, tous les personnages adjacents aux personnages attaquants ou aux personnages ciblés (donc du défenseur) peuvent participer au combat groupé, et ce quelle que soit leur couleur.

La déclaration d'un combat ne concerne toujours que deux couleurs, l'attaquant et le défenseur. Chaque personnage d'une troisième ou quatrième couleur qui serait adjacent à des personnages attaquants et/ou défenseurs peut décider de participer au combat ou non. S'il décide de participer au combat, le joueur doit choisir dans quel camp il se range. Côté attaquant ou défenseur.

Ensuite, tous les joueurs participants au combat placent une carte Combat de leur choix face cachée. Les cartes sont toutes révélées, et les joueurs alliés cumulent toutes les valeurs de combat des personnages impliqués ainsi que toutes les cartes de combat jouées par l'alliance.

On obtient un grand total côté défenseur et de même côté attaquant. Le score final le plus élevé remporte le combat et tous les personnages de l'alliance adverse sont blessés.

Si un personnage est adjacent mais ne participe pas au combat groupé, il n'est pas affecté par les résultats du combat. Toutefois si un joueur décide de s'impliquer dans un combat dans lequel il n'est ni le défenseur ni l'attaquant à la base, il doit faire participer tous ses personnages en contact (sauf blessés). Il ne peut pas en faire participer certains et pas d'autres.

La question ne se pose pas pour les joueurs attaquants et défenseurs qui de toute manière doivent toujours faire participer tous les personnages adjacents (sauf les blessés).

Les vainqueurs d'un combat groupé par alliance gagnent +1 PV par personnage adverse blessé ou tué, ceci est valable pour chaque joueur participant au combat dans le camp des vainqueurs.

Exemple : voici un exemple d'une situation de combat. Le joueur actif est rouge. C'est son tour. Il dépense une action et déclare que le **Guerrier** rouge attaque le **Troll** bleu. Le **Magicien** rouge étant en diagonale, il ne peut pas participer au combat (pour l'instant).

En partant du **Guerrier** rouge et du **Troll** bleu on regarde tous les personnages adjacents qui ont la possibilité de participer au combat. Aucun personnage n'est adjacent au **Guerrier** rouge. On commence donc par le **Guerrier** vert et le **Gobelin** vert. Ils sont adjacents au défenseur (**Troll** bleu) mais pas adjacent à l'attaquant (**Guerrier** rouge). Ils peuvent donc s'allier du côté rouge, mais pas l'inverse. Vert décide de s'allier avec rouge (contre bleu) car il est toujours bon de racler quelques points de victoire dans un massacre collectif. Le **Gobelin** jaune étant adjacent au **Troll** bleu et au **Magicien** rouge il décide de participer au combat et se range du côté de bleu. Sur cette décision, le **Magicien** rouge est désormais adjacent à un ennemi. Il s'ajoute donc au combat.

Si vert et jaune étaient restés neutres, le combat n'aurait pu impliquer que le **Guerrier** rouge et le **Troll** bleu. Mais vu que vert s'est rangé du côté de rouge, la **Voleuse** bleue est adjacente à un ennemi impliqué dans le combat groupé. Elle participe alors au combat en ajoutant sa valeur de combat à celle du **Troll** bleu.

Le **Méchanork** jaune, quant à lui, est uniquement adjacent à la **Voleuse** bleue qui est une alliée, donc il ne participe pas au combat.

Au final on aurait :

joueurs rouge et vert contre joueurs bleu et jaune.

Guerrier rouge (3) + Magicien rouge (1) + Guerrier vert (+3) et Gobelin vert (+1) + cartes Combat de rouge et vert.

contre

Troll bleu (+4) + Voleuse bleue (+2) + Gobelin jaune (+1) + cartes Combat de bleu et jaune.

Les cartes Combat sont jouées toutes simultanément et face cachée par tous les joueurs, puis révélées et le combat est résolu comme d'habitude. Toutes les cartes Combat sont défaussées.

Du côté des perdants, tous les personnages sont blessés. Du côté des gagnants chaque joueur gagne 1 PV par personnage adverse blessé. Donc si rouge et vert l'emportent ils gagnent chacun 3 PV. Si jaune et bleu l'emportent ils gagnent chacun 4 PV.



Conditions de victoire

- Ce scénario se joue en 12 PV.
- Vous marquez 1 PV chaque fois que l'un de vos personnages sort sur une zone adverse quelle que soit sa couleur (2 PV pour le Gobelin).
- Vous marquez 1 PV chaque fois que vous blessez ou éliminez un adversaire, même lorsque vous participez à un combat groupé par alliance.
- Par exemple, si vous blessez le Troll vous marquez 1 PV même s'il régénère le tour suivant. S'il ne le fait pas, vous pourrez le tuer et marquer un nouveau PV.
- N'utilisez pas les pions des personnages éliminés pour compter les PV gagnés par chaque joueur, en effet vous en manqueriez. Utilisez plutôt une feuille de papier ou des marqueurs quelconques.

UNE ÉQUIPE SURPRISE !

Histoire

Quatre équipes de 8 aventuriers sont réunies de chaque côté d'un labyrinthe aux formes des plus étonnantes.

Elles seront alliées deux à deux et devront cumuler leurs efforts en un but commun. Au total 32 personnages lancés dans un labyrinthe restreint, mais répartis en 2 équipes alliées contre deux autres. Le problème est que les équipes alliées ne se connaissent pas et n'ont pas l'habitude d'œuvrer en commun.

NOMBRE DE JOUEURS

4

Extensions nécessaires

Ce scénario ne nécessite que le jeu de base et l'extension 3/4 joueurs.

Plan du donjon

Mélangez les 10 salles et placez-les face cachée selon la structure indiquée dans le schéma ci-contre.

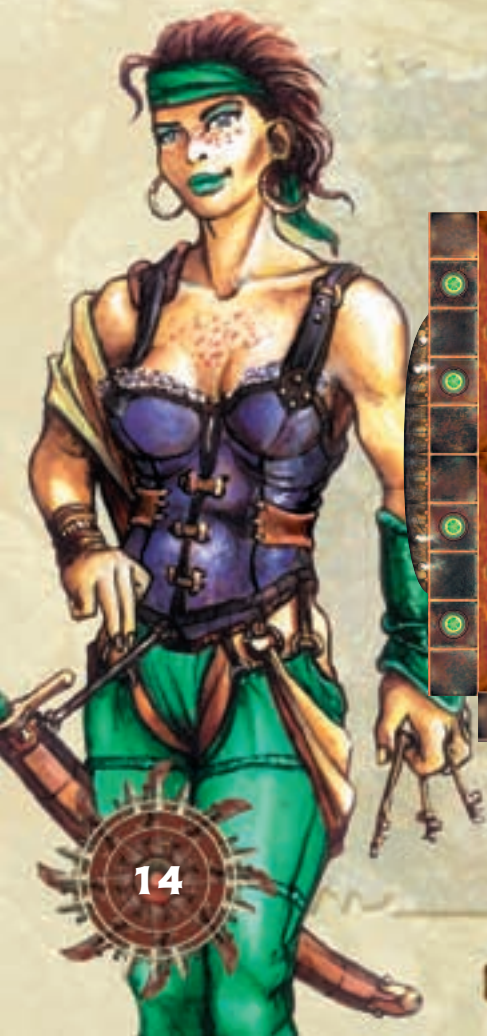
Équipes de départ

Chaque joueur démarre la partie avec les 8 personnages et 6 objets inclus dans le jeu de base de Dungeon Twister.

Mise en place du jeu

Chaque joueur dispose 4 personnages face cachée sur sa zone de départ.

Les joueurs placent ensuite le reste de leurs pions face cachée dans les salles en respectant la capacité maximale de chaque salle comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Règles spéciales

Lors de la révélation d'une salle, c'est le joueur assis en face de vous qui place les objets à votre couleur.

Rouge et vert sont alliés. Jaune et bleu sont alliés.

Deux joueurs alliés n'ont pas le droit de s'attaquer.

Les personnages de deux joueurs alliés peuvent se traverser.

Les personnages de deux joueurs alliés peuvent transporter leurs blessés mutuellement.

Par contre les deux équipes ne sont pas entraînées à combattre ensemble, en tout cas pas en réelle harmonie. Pour cette raison, il n'y a pas de possibilité de combat groupé entre alliés. C'est-à-dire que les combats groupés ne peuvent toujours qu'inclure 2 couleurs de pions (forcément deux couleurs ennemies comme rouge et bleu par exemple ou vert et jaune...).

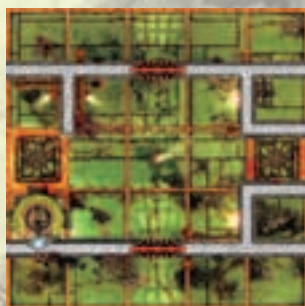
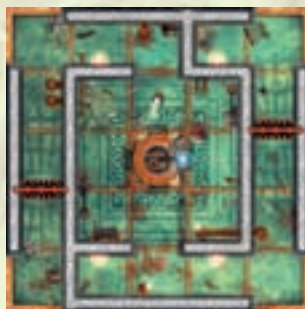
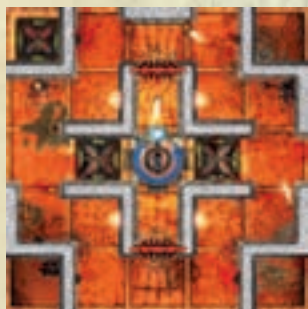
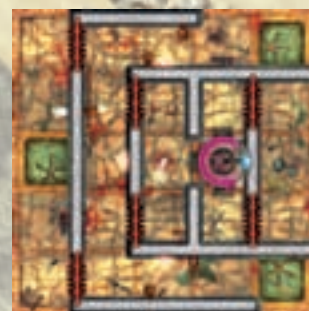
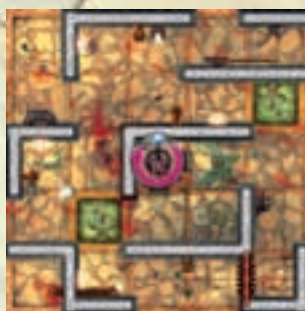
Règles optionnelles

Pour simuler la découverte des deux équipes, il est conseillé de jouer avec les convenances suivantes : les joueurs alliés n'ont pas le droit de se parler pour échanger des conseils tactiques et stratégiques. Pas le droit non plus aux petits messages discrets ou autres combines pour attirer l'attention de votre allié sur telle ou telle action intéressante.

Par contre dès qu'un personnage traverse un personnage allié ou termine son déplacement à côté d'un allié, il peut disposer d'une minute à la fin du tour du joueur pour discuter stratégie ensemble. Lancez le chrono, c'est important. Leur discussion peut se faire devant le plateau de jeu ou en aparté.

Conditions de victoire

- Les scores des deux joueurs alliés sont cumulés. Une équipe alliée l'emporte si elle cumule un total de 10 PV ou plus.



DUNGEON TWISTER

But du jeu

- Vous gagnez 1 PV quand vous éliminez un personnage adverse.
- Vous gagnez 1 PV quand vous faites sortir un de vos personnages du labyrinthe.
- Le **Trésor** rapporte 1 PV supplémentaire si l'un de vos personnages sort du labyrinthe avec.
- Le **Gobelin** rapporte 2 PV quand il sort du labyrinthe (au lieu de 1 pour les autres personnages).

Séquence de jeu

À son tour un joueur doit résoudre les 3 phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- 1) Jouer une carte Actions.
- 2) Utiliser tout ou partie de ses actions.
- 3) Récupérer en main ses 4 cartes Actions s'il n'en a plus.

Utiliser 1 PA vous permet de :

- Découvrir une salle.
- Faire pivoter une salle.
- Déplacer un personnage.
- Engager un combat.
- Utiliser la capacité spéciale d'un personnage.
- Utiliser la capacité spéciale d'un objet.

Déplacer un personnage

Lors de son mouvement un personnage peut :

- Se déplacer sur toute case adjacente (y compris revenir sur ses pas).
- Passer sur les objets et les blessés (amis ou ennemis), voire s'y arrêter (sauf sur un personnage blessé ennemi).
- Passer sur les personnages de sa couleur, mais pas s'y arrêter.
- Passer ou s'arrêter sur un **Mécanisme de rotation**.
- Traverser une **Herse** ouverte ou brisée.

Par contre il ne peut pas :

- Se déplacer en diagonale.
- Passer ou s'arrêter sur une **Fosse**.
- Passer ou s'arrêter sur un personnage ennemi.
- Traverser une **Herse** fermée.
- Traverser un mur.

À la fin de son mouvement, un personnage ne peut pas :

- Se trouver sur la même case qu'un personnage qui n'est pas blessé (quelle que soit sa couleur).
- Se trouver sur la même case qu'un personnage blessé adverse.
- Se trouver sur une Fosse.
- Se trouver sur la même case que deux autres pions (quels qu'ils soient).

Première règle d'or :

Une action doit être totalement résolue avant d'en entamer une autre.

Seconde règle d'or :

Il ne peut jamais y avoir plus de deux pions dans une case à la fin d'une action.



- L'objet doit être défaussé après utilisation
- Crocheter les herse
- Jeteur de sorts
- Volant
- Briser les herse
- Régénération
- Bricolage
- Acrobatie

Dungeon Twister 3/4 Joueurs est un jeu de Christophe Boelinger, édité par Asmodée Éditions et illustré par Éric Bourgier et Thierry Masson.

Retrouvez toutes les infos sur :

www.dungeontwister.com

L'auteur souhaiterait remercier les nombreux joueurs qui sont partis à l'aventure et à la découverte de Dungeon Twister. Des souvenirs mémorables, un rêve devenu réalité pour beaucoup d'entre nous. Soit dit en passant, « désormais, vous n'aurez plus besoin d'attendre après mes protos pour y jouer ! » Merci à vous tous et j'espère que nous continuerons à « Twister » les salles ensemble pendant encore de longues années... Raphael « Shadow » Puch, Olivier « Red Dragon » Grassini, Yves « Mekanork » Ley, Philippe « Télékinésiste » Maurel, Guillaume « No timer » Angoustures, Loïc Maitrehut, Croc, Didier Guiserix, Charly Morelli, Stéphane Martin, Jérôme et Karine L'hurric, Anita Teixeira, Bernard Torrès, Benoît Mordelet, Dimitri Locatelli, Cyril Anaya, Monstieur Phal, Jason Guillaumot, Illia Racunica, Matthieu Gitton, Laurent Wozniak, Sylvie Damentko, Laurent Viallard, Daniel Sainz, Christophe Bolognino, Patrice « Uzul » Giorgi, Michel Léger, François Joubaud, Olivier Lavaud, Jérôme Gayol et L'entre Jeu, Christian Concas, Christian Schriek, Stéphane Abello, Nicolas Anton, Lise Ley, Simba et Julie Valentin, Christophe Peres, Christine Hernandez-Davo, Fabienne Roussel, Bruno Cathala, Eric et Catherine Esiwczak, Laveau Etienne, Fourage Jérôme, Feynas Paul, Lacurie Geoffrey, Simon Lefebvre, Jean Marc et Christine Guicheney, Marc Ladent et Sylvain Brel.